
© Osis
简体中文版©北京晶合顺达计算机公司
future
ZERO
未来吞点
使用手册
Osis
EVSoft
地球村
金版电子
广州地球村电脑网络软件技术有限公司授权
北京晶合顺达计算机公司总代理
金版电子出版公司出版

授 权 合 约

1.本合约为使用者对本产品取得合法授权使用之证明。

2.本产品及其名称受中华人民共和国著作权法及其它可适用法律的保护，其著作权等全部权力均归著作权人所有。使用者于使用之际应遵守本合约及相关法律规定，只能在本合约规定的范围内使用本产品。

3.依本合约书规定，著作权人仅授权本产品的全部或部分内容在家庭内单机使用。产品可以载入个人电脑或永久存取装置的方式使用。本产品可由一部个人电脑移转到另一部个人电脑使用，但不得同时存在于两部电脑中。依本合约第6项移转给他人时，使用者载入个人电脑的部分应予以删除，不得留存使用。

4.使用者因备份需要，可以拷贝本产品一份自留。依本合约第6项移转给他人时，备份应同时转交或销毁，不得留存使用。

5.依本合约之规定，未经著作权人书面同意，使用者严格禁止有下列行为（不管是有偿的还是无偿的）。

（1）出租本产品于他人。

（2）复制、翻拷、传播和在网站上传送及陈列本产品的程序、使用手册和其它图文音像资料的全部或部分内容。

（3）公开展示和播放本产品的全部或部分内容。

（4）对本产品的程序、图像、动画和音乐进行更改、反转、翻译、剪辑和改编。

（5）其它违反著作权法和相关法规的行为。

对于违反上述内容的行为，本产品的授权合约立即停止，并可能引起法律诉讼。

6.使用者可以移转本产品和所授之权力予他人，但是移转时应连同所附使用手册、授权合约等一并移转，不得留存任一样使用。且该转得者视同接受遵守本合约规定。

7.本产品提供的光盘或使用手册等组成部分有制造上的瑕疵、短缺或受损，可于购得日起1个月内到本公司免费更换。但如因天灾、不可抗力或不当误用而引起，则不得享受免费更换。

8.除更换瑕疵品之外，因本产品使用或无法使用致使用者产生间接损害，本杂志社不负任何责任。

目　　录

第一章 游戏背景

公元2201年，
人类在联合国的旗帜下共建繁荣。
局部纷争消失，
人类有史以来初次统一，
大家都相信未来充满光明。

可是，不速之客突然来访。
在世界各地出现了神秘的战斗部队，
对人类展开了无情的屠杀。



对人类犯下如此滔天罪行，
到底是为了什么呢?
这些来历不明的入侵者究竟来自何方?

联合国称这支来路不明的战斗武器军队为
Who Forces……

人类以联合国军队为中心，开始奋起反抗。
但是在这伙强盗的机动兵器面前，
人类的武器完全不堪一击。

人类会胜利吗?
世界的明天又会如何呢?

第二章 使用方法

一、安装



1.启动Windows 95/98，把《未来零点》光盘A插入CD-R0M驱动器。如果您所拥有的CD-R0M驱动器有自动运行功能的话，就会自动显示安装菜单。在不自动显示的情况下，请打开桌面上的“我的电脑”，双击光盘驱动器后，请再双击其中的ZERO目录下的SETUP.EXE便可启动安装程序。

2.在安装菜单中点击“安装游戏”后，请选择“最小”或“标准”安装。选择最小安装时，大约110兆的硬盘空间就可以玩游戏了，音源限于MIDI方式，游戏开始时必须把《未来零点》光盘A插入光驱。选择标准安装时需要520兆的硬盘空间，游戏中的音乐能够以CD音乐方式播放，游戏开始时请把《未来零点》光盘B插入CD-R0M驱动器。如果您的计算机中没有安装DirectX 7，请点击“DirectX 7的安装”，然后按画面显示进行操作。

3.选择了安装方式后，就显示出安装路径。如果显示的是想要安装的位置的话，请点击OK。如想变更，请选择安装路径，点击OK，安装开始。

二、删除

在安装菜单中点击“删除”后，即可执行《未来零点》的删除。删除《未来零点》时，一定要选择“删除”，用此外的方法删除时，可能会发生错误。敬请谅解。

三、启动

游戏开始/再开始时，有如下两种方法。

1.双击在安装目录下生成的“FutureZero”快捷方式，把指定的《未来零点》光盘插入CD-R0M驱动器，游戏就可以执行了。

2.安装后，如果是最小安装，在CD-R0M驱动器中插入《未来零点》的光盘A，如果是标准安装，请插入光盘B。点击桌面上的《未来零点》快捷方式图标，即可开始游戏。游戏中的音乐能以CD方式播放。

四、基本操作

（一）用鼠标操作

鼠标移动：选择菜单分支、单位
单击左键：决定各种命令的执行、显示下一个信息
单击右键：取消各种命令选择、信息画面的文字快速显示
一直按左键：信息画面的文字快速显示

（二）用键盘操作

↑、↓、←、→（上、下、左、右）：选择菜单分支、单元
Enter：决定各种命令的执行、显示下一个信息
ESC：取消各种命令选择
SHIFT：信息画面的文字快速显示
F1：强制结束游戏

第三章　游戏流程

一、标题菜单



游戏运行后，首先自动开始演示。此时点击鼠标，标题画面和标题菜单就显示出来。决定了要选择的菜单后，请点击鼠标左键。

重新开始：表示游戏从最初开始。

读取进度：玩了一次游戏后，如果途中保存过数据，从该处可以再继续。在全部8个被保存的数据中选择想要再开始的一个，点击左键。

游戏结束：表示结束游戏。

另外，游戏通关一次后，会追加“附录模式”。“附录模式”的具体内容请打通游戏后再看看吧。

二、开始游戏

游戏从最初开始时，首先展开序幕。根据序幕中对应的玩法，选择进入恭次编或瞬编的任意一个脚本。

恭次编



以超级机器人为线索，描述了操纵多形态机器人的高中少年流星恭次等人，为拯救地球而浴血奋战的故事。

瞬　编



以写实机器人为线索，描述了多用途机器人的驾驶员佐佐木瞬等人，在所属国联军精锐部队“未来零点”中英勇抗敌、捍卫地球的故事。

三、游戏构成

游戏分为若干“回”，例如“第一回”。各“回”按右边的流程展开。

各回流程

1.对话（任务前）

脚本
主要故事情节展开
人物间对话
向任务点移动

2.任务

任务开始
开始在模拟地图上战斗
事件展开
设定选择菜单
存储/取出

3.对话（任务后）

主要故事情节展开
人物间对话

4.下回预告

下回故事预告
存储/取出
各回按照这个顺序反复进行。



四、对话

在游戏各回（Episode）任务的前后，都有对话，用来展开故事和人物之间的交谈。
对话中的基本操作为：

◆显示信息中

击左键（SHIFT键）：高速显示信息。
击右键：瞬间显示信息。

◆键输入等待状态时

击左键（ENTER键）：表示下一条信息。
击右键（ESC键）：CG模式。

◆CG模式

任击左右两键的一键（击键盘任意一键），退出CG模式。

◆对话画面显示如下窗口



1.图示窗口：显示该状态画面。

2.面目窗口：显示说出该信息的人物表情。

3.信息窗口：显示人物会话信息。

各回开始后，首先展开对话，然后进入任务部分。该任务完成后，再次展开对话，开始预告下回。预告后可以存储/取出游戏数据，此步结束后，移向下一回。在对话中，不能存储/取出数据。

五、事件



各回任务中，因玩法/状况不同，模拟地图上会发生各种事件。原则上事件和对话一样自动展开，但因情况不同，也有强迫你选择行动的情况。

1.地图窗口：显示模拟地图和单位。

2.面目窗口：显示正在说出该信息的人物的表情。

3.信息窗口：显示人物会话的信息。

4.说出该信息的单位在地图上的时候，它下面的光标就随着进行蓝色闪烁。

事件终了，再次展开任务。但在任务结束后，也有直接进入对话的时候。

第四章 任务流程

一、开始任务

对话完成后，首先显示出该项任务执行的舞台——模拟地图画面，然后显示的是各局的标题及胜利失败条件。



1.胜利条件：显示胜利条件。条件满足后，原则上该任务完成。有多个条件的场合，其中任何一个条件满足均可。但是，任务中特定事件发生时，可能强制完成任务。

2.失败条件：显示失败条件。条件满足后，游戏结束。有多个条件的情况下，任何一个满足了，游戏都结束。

二、地图画面

各回的战斗在模拟地图上展开。



1.主画面：显示模拟地图。基本上地图是由几个画面构成的，全部画面的大小因各任务的不同而不同。

2.辅助窗口：指示游戏的操作，显示辅助信息。还有，辅助信息可通过选择菜单的ON/OFF来控制其显示与否。

3.单位：显示我军/敌军单位。

4.地图光标：地图光标（下文提到的光标均指地图光标）随鼠标的移动而移动。选择或移动单位、更换地图画面时使用它。

三、地图画面基本操作

模拟地图的操作如下：

当光标指向单位时，点左键：选择该单位。

当光标指向单位时，点右键：显示该单位的静止画面。

当光标指向无单位的地方时，点右键：显示选择菜单。

在地图画面的边缘移动光标：表示地图向哪个方向延伸。

四、选择菜单

任务中，在没有单位的地图上击鼠标右键，选择菜单就显示出来。选择菜单可以设定/使用如下功能。

（一）回合结束

决定在该回合中我军行动告一段落。基本上是选择了回合结束，就转到敌方的行动阶段。

（二）雷达

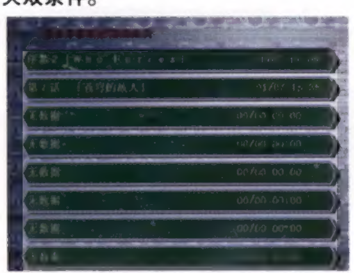
可以表示模拟地图的全体和我军/敌军所有单位的地址。
雷达画面表示中的基本操作如下：
按左／右键：以所点击地点为中心，恢复到原来的画面。
光标对准单位击右键：显示静止画面。



1.雷达画面：缩小显示整幅地图。
2.我军单位表示：在我军单位的脚下，闪烁绿色光标。
3.敌军单位表示：在敌军单位的脚下，闪烁红色光标。

（三）胜利条件

表示该任务的胜利／失败条件。



（四）保存／读取

执行存储／读取。存储和读取如右图所示一共可保存在8个地方。选择想要存储或读取的地方，击鼠标左键。

（五）环境设定

文字速度：文字显示的速度分不等待、高速、普通、低速4级。
辅助提示：设定辅助信息的开关。
音乐：可选择MIDI和CD音乐（CD-DA）及背景音乐（BGM）的开关设定。
效果声音：战斗中各种效果声音的开关设定。
声音：人物对话声音的开关设定。
战斗动画：战斗动画显示与否的开关设定。

（六）游戏结束

可以结束游戏。但是，如果不保存数据，下回游戏开始时，就不能从上回结束的地方开始。请注意这一点。

第五章 战斗流程

各局的标题和胜利/失败条件显示后，在画面的中央显示出“第一回合”字样，然后关于该任务的战斗就开始了。

战斗由被称为“回合”的时间段构成，而且，回合又分为我军阶段和敌军阶段。各回合开始时，在画面中央显示出现在是哪一回合。之后，首先移动我军。在我军阶段中，可以查看我军行动和静态画面、调出或设定选择菜单。

一、单位选择

请首先选择行动的我军单位。把光标指向单位，不论我军/敌军，就可以知道单位的状态。把光标指向我军单位，击左键，可选择该单位。此时，单位可能移动的范围全部变成绿色，可攻击范围全部变成红色。当把光标移到敌军单位处点击左键时，可显示敌军的移动范围。



1.光标指向的单位。

2.单位窗口：显示该单位现在的状态。

3.单位可能移动范围：表示光标指示单位的可能移动范围。

4.攻击可能单位：可以攻击的单位所在的地方红色闪烁。

5.辅助信息：显示操作顺序的信息。

二、单位窗口

在窗口中显示如下数据：



1.单位名：该单位的机体名。

2.驾驶员名：该单位驾驶员的名字。

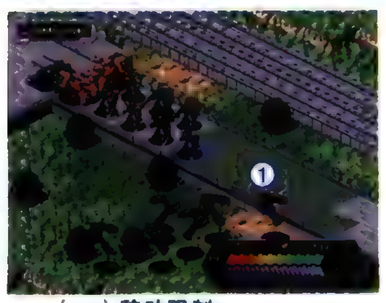
3.HP（生命值）：显示该单位的耐久度。耐久度会因每次受到敌人的攻击而减少，减到0时，该单位就被破坏了。而且，减少的HP，会因有修理机能而得到修理。但是，有修理机能的单位极其脆弱。

4.TP（技术参数）：表示搭乘在该单位中的驾驶员的技能值。该值可以修正攻击的命中率、回避率、危险率。该值在战斗中会因受到毁坏而减少，变成0后，驾驶员也就气绝身亡。

5.ATTACK：显示该单位因所占据的地形而得到的攻击效果（攻击修正）。攻击修正因地形的不同而不同，+时，攻击命中率增加。–时，攻击命中率减少。

6.DEFENCE：显示该单位因所占据的地形而得到的防御效果（回避修正）。回避修正因地形的不同而不同，+时，对敌人攻击的回避率会增加，–时，回避率减少。

三、移动



选择了单位后，可能移动的范围全图如图中1.所示，呈绿色闪烁状态。想移动单位时，请把光标移到任何一个闪烁的地方，击左键，单位开始向该点移动。若移动中一直按着左键时，单位就会快速化移动。同样地按着右键时，移动动画不再显示，立即到达目的地。

（一）移动限制

1.一个单位在一个回合中只能移动一次。

2.一次能移动的范围随各单位的“移动力”和“移动类型”的不同而不同。关于移动力和移动类型请参照静态画面。

3.在有地形高低差的情况下，爬上（爬下）一断差，就会消耗掉一份移动力。但是，基本上单位一次移动的段差数是有数量限制的，这跟移动类型有关。断差的高低差越大，消耗的移动力也越多。

各种移动类型一次能够移动的最多的断差数为：

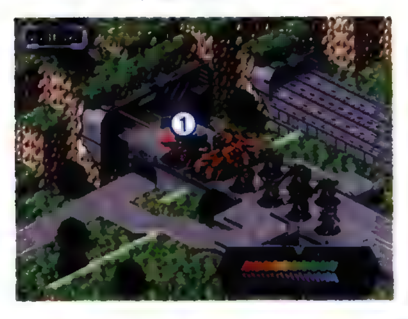
飞行	升高/降低可能消耗移动力
履带挖土机A	升高：1/降低：1
履带挖土机B	升高：1/降低：2
步行A	升高：1/降低：3
步行B	升高：1/降低：2
步行C	升高：2/降低：3

4.随移动类型以及与地形的符合情况的不同，移动力可以有剩余。

5.存在不能进入的地形时，即使在移动力的范围内，该处也没有绿色闪烁。

6.根据移动目的地的不同，单位可能有接受攻击/回避的情况。

（二）单位方向



移动后，在该单位的攻击范围内有敌人的情况下，该范围全部变成红色。如果不攻击，请点击该单位脚下的光标。如图中1.所示，单位的上下左右有箭头显示。如果攻击范围内没有敌人，立即有箭头显示，而且该单位现在指向的方位的箭头变成红色。之后移动鼠标时，随鼠标的移动，单位的方向也改变。单位移动方向决定后，请点击鼠标左键，单位的颜色变成绿色时，该单位此回合行动结束。在一连串的行动选择中，点击右键时，可取消决定。

（三）单位方向的影响

在敌人的侧面或背面受到攻击，逃避率下降时，受到的破坏值也会增加。而且，随着该单位装备武器型号的不同，也会出现在侧面和背面无法反击的情况。

一回合内行动结束的单位，在到达下一回合之前无法移动。

四、攻击

单位选择或移动后，如果攻击目标在可攻击范围内，它所在的位置呈红色一闪一闪的状态。用光标指向任何一个攻击目标按下鼠标左键，就选择了该攻击目标。



1.己方部队行动选择单位。

2.武器选择窗口。

3.现在所选武器的可攻击范围。

决定了攻击目标后，如左图所示的武器选择窗口2.和现在所选武器的攻击范围3.就表示出来了。请移动鼠标，选择攻击所用武器。选择后按鼠标左键，就决定了所使用的武器。

（一）敌我窗口

决定了攻击所用武器后，BARSAS窗口显示出来。敌我窗口左右两侧分别是己方军队和敌军的战斗数据：



1.箭头：表示己方军队和敌方军队谁先主动出击。己方军队主动出击时，箭头指向右方，敌军主动出击时，箭头指向左方。

2.单位名：表示作战的敌我军队单位名。

3.PILOT NAME：指参战单位里驾驶员的名字。

4.TP/HP计量表：指出该作战单位现在的HP、TP值（生命值在上段表示，技术值在下段表示）。计量表的右边表示的是“现在值/最大值”。

5.WEAPON：表示攻击时所用武器名。而且，被攻击的单位试图反击时，它所用武器也同样表示出来。如果该单位不反击，试图回避时，就只显示“回避”。

6.BULLET：表示所用攻击武器所剩弹药数。当弹药数变为0时，在该任务中，此武器就不能使用了。然而，弹药数显示为“∞”时，可以不考虑弹药数而使用该武器。当单位选择防御时，耐久度就表示出来。

7.PENET：表示攻击所用武器的贯通力，该值越高，攻击命中后，该武器对敌人装甲贯通越容易。相反，该值较低时，即使攻击命中，对敌方装甲的毁坏也较小，因武器种类不同，随着发射距离的增大，贯通力也会减弱。

8.DESTROY：表示攻击所用武器的破坏力。指该攻击最大能给敌人造成多大的破坏。破坏力越高给敌人造成的破坏越大。

9.ARMOR：指相对于战斗对象攻击/反击时所用武器型号的我军的装甲值。该值越高，受到敌人攻击时，所受的毁坏程度就越低。

10.HIT：表示攻击所用武器的命中率。最大100%，最小0%。

11.OK：决定执行攻击按钮。如果不再对所攻击的对象或所选择的武器进行选择，请用光标指向它，点击鼠标左键。

12.CANCEL：取消攻击按键。如果不想按所选择的攻击执行，请点击左键选择该按钮。按右键也可以。

五、战斗流程

对立窗口显示后，按下“OK”键，决定实行攻击时，就显示下面战斗画面。



1.敌军战斗单位窗口：显示敌军战斗单位数据。

2.敌军面孔窗口：显示敌军驾驶员的面目。

3.我军战斗单位窗口：显示我军战斗单位数据。

4.我军面孔窗口：显示我军驾驶员面目。

5.我军单位：显示我军战斗单位。

6.我军战斗工事：显示我军战斗单位所占据的地形。

7.敌军单位：显示敌军的战斗单位。

8.敌军战斗工事：显示敌军作战单位所占据的地形。

（一）战斗单位窗口



1.单位名：显示我军/敌军的战斗单位名称。

2.驾驶员名：显示搭乘在我军／敌军战斗单位中的驾驶员名字。

3.上段／HP表、下段／TP表：该战斗单位现在的HP值在上段表示，TP值在下段表示。表右侧的数值表示“现在值／最大值”。

4.武器窗口：显示该战斗所用武器的名称。

5.HIT：表示该战斗所用武器的命中率。

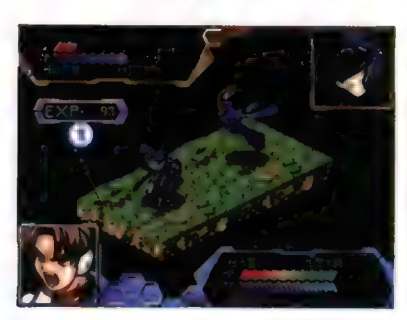
（二）战斗动画

战斗画面显示后，战斗动画开始。

首先，以发动进攻的一方开始进攻来进入战斗。攻击命中时，HP减少（随着破坏量的增加，TP会减少）。

之后，被攻击的一侧选择了反击时，反击开始，进行和先发动进攻一方一样的处理。但是，选择了“回避”或者“工事防御”时，无法进行反击。攻击／反击命中时会发生危机。此时，给予敌人的破坏会比平常大幅度增加。

攻击及反击结束后，战斗结束。战斗结束时，不论该单位攻击前是否移动，该回合行动终了。但战斗时的战斗动画、驾驶员的声音、战斗效果声音的ON／OFF的选择菜单可以设定。



我军单位攻击／反击命中时，在图1.的位置显示EXP（经验值）窗口。EXP在给予敌人打击时取得。敌人单位破坏时，还要增加。EXP可在多次战斗中累加。该值超过一定的值时，搭乘的驾驶员的水平得到提高。水平提高后，驾驶员的TP随机增加。水平增加必须的EXP值因水平而异。详见静态画面。

六、修理

我军阶段除移动和攻击以外，可以按单位进行修理。修理后，可以恢复该单位的HP值。但是，只有装备了修理装置的单位才能进行修理。请在静止画面确认单位是否装备了修理装置。



有修理机能的我军单位1.的附近有己方单位时，它下面的地方如2.所示呈黄色闪烁状态。选好了要修理的单位后，把光标指向闪烁的地方，击左键。被修理单位的HP值根据修理方1.的驾驶员的TP值而恢复。此时，TP值越高，HP值恢复得越多。而且，修理方1.的驾驶员通过恢复HP值能够取得EXP。修理与移动前和移动后无关，只要是附近的单位就行，但修理后该单位本回合的行动就结束了。

七、我军阶段结束

所有我军单位的行动（移动/攻击/修理）结束，或者用选择菜单决定回合结束时，我军阶段终了并移向敌军阶段。敌军阶段自动进行，我军单位不能行动。但是，在遭到敌军单位攻击的场合，可选择回避、工事防御或选择武器进行反击。如果己方有NPC（非玩家控制单位）时，该单位在我军和敌军阶段的中间行动（NPC的行动由计算机执行）。

八、反击

在敌军阶段受到攻击时，反击选择窗口显示，可选择反击行动。反击行动有如下3种选择：

1.回避：光标指向回避，击左键，对敌人进攻的回避优先。选择了回避，可以使敌人进攻的命中率下降，但无法进行任何反击行动。敌人进攻命中率下降的比率与驾驶员的TP值，搭乘单位的回避能力有关。详见静止画面。

2.可用来反击的武器名：在可进行反击的范围遭到敌人的进攻时，显示反击所用武器。选择了任何武器，都可以试着进行反击。但敌人的命中率不下降。

3.工事防御：单位装备了防御装置时，受到敌人的进攻时，防御工事可以作为防火墙。即使使用了防御工事，敌人攻击的命中率也不下降，攻击所受到的损失减半。但防御工事有耐久度，变成0时，就破坏了不能再使用。防御工事的耐久度在敌我对立窗口的BULLET栏内有表示。防御工事装备的有无，因单位不同而不同。详见静态画面。

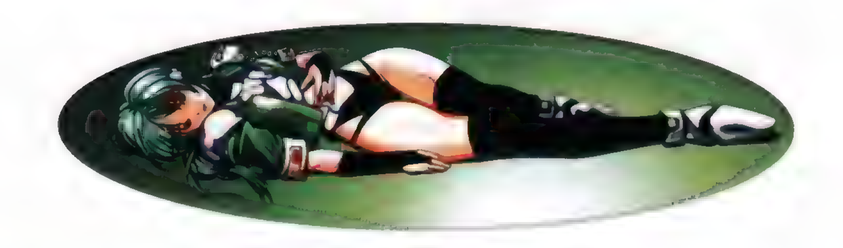
选择好后，击左键就决定了反击行动，进入战斗状态。

气绝时，在窗口有气绝显示，包括回避在内的一切反击行动都无法执行。

决定了反击行动后，和攻击时一样，有对立窗口显示。选择的反击行动确定后，请把光标对准“OK”按钮，击左键，和攻击时一样的战斗就会开始。选择“CANCEL”时，恢复到反击行动画面。

九、回合结束

所有敌军单位的行动（移动／攻击）结束后，敌军阶段自动结束，同时，该回合结束的提示出现。之后，在画面中央显示下回合开始，可以再次造访我军阶段。基本上，这样重复着进行各个回合，也有从敌军阶段开始的任务。





十、回合结束后

原则上，无论经过几个回合，只要胜利/失败条件不满足，该任务就不结束。但是，有的任务在一定数量的回合内必须满足胜利条件。这种情况下，如果超过了限制的回合数，游戏会自动结束。或者，超过了一定的回合数后，另有事件发生、敌人增援等任务。

十一、静止画面

在任务中的我军阶段，把光标指向单位击右键后，静止画面显示出来。



1.显示机械：表示单位在地图上的状态。

2.单位名：表示单位的名字。

3.行动标志：在该阶段该单位的行动全部结束时，显示“行动结束”。在行动终止之前，什么表示都没有。

4.PILOT NAME：显示登场驾驶员的名字。

5.UNIT NO：表示单位的号码。我方为绿色，敌方为红色。

6.面目窗口：表示该单位驾驶员的脸孔。

7.HP表：表示该单位现在HP值。表右侧的数值表示“现在的HP/最大HP”。HP变成0时，该单位就被破坏了。

8.TP表：表示该单位现在TP（技术参数）。表右侧的数值表示“现在的TP/最大TP”。TP值越高，自己攻击的命中率越高，敌人攻击的命中率越低。而且该值越高，攻击命中时就越有威胁。TP随受到的攻击程度减少，如果变成0了，该单位就气绝了。气绝时，该单位从气绝状态到恢复这段时间包括回避在内的一切行动都不能执行。到下一个我军阶段时，TP值会随驾驶员的不同而有一定的恢复。

9.ARMOR：表示该单位的装甲值。装甲值越高对攻击贯通的防御越好。装甲值会因敌人使用武器类型而有不同。

（1）BEAM：对应辐射、激光兵器的装甲值。

（2）IMPACT：对应来复、机关枪等实弹系武器的装甲值。也表示对应枪、剑等近距离格斗兵器的装甲值。

（3）EXPLODE：对应火箭炮、导弹等爆炸实弹系列武器的装甲值。

（4）S.C.D.：对应“屏幕·坎塞拉·帝巴斯”系统武器的装甲值。

10.TYPE：表示该单位的移动类型。

11.EVASION：表示该单位的基本回避率。该值越高，敌人攻击的命中率越低。

12.MOVE：表示该单位的移动力。基本上一个移动力可以移动一个地方。而且，随着该单位移动类型与地形的匹配情况的不同，必要的移动力也会有所不同。

13.ARMY：表示该单位所属军队或部队。

14.EXP：表示该单位取得经验值以及上升到下一个水平经验值所需要的经验值。以“取得经验值/使水平上升所需经验值”的形式表示。

15.LEVEL：表示搭乘在该单位中的驾驶员的水平。

16.SHIELD/REPAIR：该单位装备了防御或者修理工具时，显示其名称。

17.防御耐久度/修理装置剩余使用回数：该单位装备的防御耐久度或者还能修理的回数。该值变为0时，该任务中，防御/修理工具就不能再使用。

18.武器窗口：表示该单位装备武器的数据。对应单位装备武器数量，各武器窗口最大可表示5种武器。

19.超级武器窗口：表示该单位装备的超级武器的数据。该单位没有装备特殊兵器时，什么表示也没有。

20.超级武器类型窗口：表示该单位装备的超级武器地形对应类型。

21.BACK：光标对准它点击鼠标左键，恢复到前一个单位的静止画面。

22.EXIT：静止画面关闭，回到地图画面。

23.NEXT：光标对准它点击鼠标左键，跳到下一单位的静止画面。

十二、武器窗口

在这里说明一下武器窗口的使用方法。



1.武器号：表示该武器号码。

2.武器名称：表示该武器的名称。

3.BULLET：表示该武器所剩弹药数。弹药数会因每次的使用而减少，变成0后，在该任务中，该武器就不能再使用。任务结束后，剩余弹药数恢复。当该值是“∞”时，武器可以使用无数回。

4.DESTROY：表示该武器破坏力的大小。该值越大，攻击命中后，对敌人的装甲贯通后所给予的破坏就越大。

5.TYPE：表示该武器类型。武器类型不同特性也不同。

（1）BEM：辐射、激光等光学武器。平均特征为：

命中率：高　　贯通力：高　　破坏力：高

但是，贯通力会随射程的增加而减少，射程越远，减少得越多。

（2）IMP：来复枪、机关枪等实弹射击兵器，与剑等武器相近的格斗兵器。

射击武器的平均特征为：

命中率：中　　贯通力：中　　破坏力：中

格斗武器的平均特征为：

命中率：高　　贯通力：中　　破坏力：中

但是，贯通力会随射程的增加而减少。

（3）EXP：火箭炮、导弹等实弹系列爆炸兵器。平均特征为：

命中率：低　　贯通力：低　　破坏力：高

（4）SCD：“屏幕·坎塞拉·帝巴斯”系统用兵器。平均特征为：

命中率：中　　贯通力：中　　破坏力：中

6.RANGE：该武器的有效发射范围，有效射程用1–8之间的数表示。

7.HIT：表示在有效射程范围内对应各距离的命中率。

8.PENET：对应有效射程范围内的距离，所用武器的贯通力。不同类型的武器到目标的射程距离增加时，贯通力可能减少。

十三、超级武器

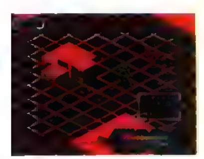


若单位装备有超级武器（特殊兵器）时，如下图所示武器窗口的边框颜色变了（用黄色框表示），超级武器窗口1.和超级武器类型窗口2.显示在静止画面的右下角。超级武器窗口内各种数据的说明和武器窗口的一样。

（一）超级武器的特征

基本上超级武器具有命中率、贯通力、破坏力比通常武器遥遥领先的特征。而且，对应各武器的特征，分成如下4种类型：

实际任务中使用的超级武器的使用方法与通常的武器完全一样。而且，超级武器使用时，给予破坏的全范围都变成红色。



单体型：

对单体具有非常厉害的破坏性。



直线型：

对于在直线上存在的所有敌人都具有破坏性。



发射型：

对于放射状范围内存在的敌人都具有破坏性。



范围型：

从指定点到一定范围进行扩散攻击的类型。

（二）超级武器的限制

超级武器的使用受地形的限制。这些与地形对应的类型，在静态画面中的超级武器窗口的左下方有单独的窗口表示。在窗口中有“陆”、“海”、“空”字样，该武器类型对应的地形的文字变亮。对应超级武器的地形，有时会有多个。

陆：该装备单位只能在陆上应用。

海：只有装备单位在海、河等水面上时，该超级武器才可以使用。

空：该单位只有在空中时才能使用该超级武器。

十四、战斗技术

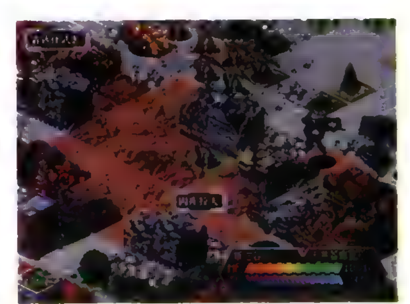
在这里介绍一下可以作为任务中攻略点的技术。

1.经常核查TP：

在与敌人的战斗中要经常查看一下TP（技术参数）的现在值。TP值左右着攻击的命中率、回避率、危机率的增减。TP的现在值低时，对敌人的攻击不容易命中，容易受到敌人的攻击/反击，不容易对敌人构成威胁。战斗中容易受到不利的修正。TP值每回合都恢复，低的时候，基本上是在战斗中等待恢复。TP的恢复值因驾驶员而异。个别的恢复值在静止画面中不表示，在各回合中注意一下TP值的变化就会明白了。

2.对应武器的类型利用障碍物：

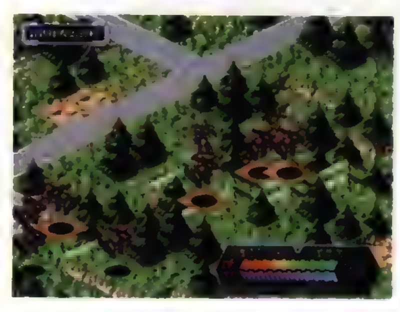
基本上在攻击目标之前存在障碍物时，不能进行攻击。但是，有的武器能够避开障碍物进行攻击。而且，导弹、阿库图谱特雷之类的有返家功能的武器，能够使障碍物自动回避。在某种程度上高低差可以作为障碍物。



3.经常从敌人背后进行攻击：

从敌人的旁边、背后进行攻击时，比从正面进行攻击的命中率高。另外，在状态画面虽没有表示，但在这个游戏中，不同类型的武器有不同的射界。射界是指武器射击的方向、范围等参数。大抵上，武器不能向后发射。有的武器只能进行正面攻击。全方位的武器也存在，但基本上，从背后攻击敌人不会受到反击。请经常练习从背后进行攻击。

4.高低差的利用方法：



合理利用高低差，可以阻挡敌人的进攻/接近。武器虽然有固定的射程，但在我军战斗单位和敌军战斗单位的高低差在2以上时，每2个高低差消费一个射程。例如：虽然相邻的一个地方有敌人存在，但高低差在2以上时，射程为1的武器不能射中。我军单位也一样，合理利用高低差，有益于作战。

5.注意敌人驾驶员的性格：

计算机操纵的敌方驾驶员（有时我方也有）被设定了各种各样的性格。性格在静态画面没有表示。慎重地在远距离进攻、勇猛果敢地进行突进式进攻、或选择接近后一起行动……，认真看一下敌人的行动模式会在一定程度上了解驾驶员的性格。

6.要经常把修理单位放在后面：

修理单位是能够恢复我军HP的重要力量，一般战斗力较低，不直接参与战斗。除非战斗力不足，一般作为后卫，尽量不要让敌人攻击到。

除上述攻略技术以外，还有许多游戏技巧，这就需要玩家在实践中归纳总结了。



第六章 名词解释

一、阿库图普特雷(ACT)

这个世界上所用的一般巨大机器人（13米至18米）的名称。民间常见的普通机器人大抵都是阿库图普特雷。

二、活动舰艇(ACP)

阿库图普特雷出现前的战斗武器，也就是战车。它基本被阿库图普特雷所取代，但在士兵和物资的输送、补给等方面仍然在使用。

三、瓦鲁图斯(VALTOS)

二阶堂博士制作的多形态机器人（MULTIFORM ROBOT）。在局部战争中，适应环境的变化，可进行3种形态（α-FORM、β-FORM、γ-FORM）的变形。它的性能远远超过阿库图普特雷，但其机动性对搭乘者的肉体和精神都会造成很大负担，并不是谁都能操纵的。

四、M.V.A.系统(Multipurpose Variable Arm-system)

搭载在瓦鲁图斯上的多目的通用系统。它由两个核心单位构成，是可变化成多种武器的划时代武器系统。该武器的使用要熟练掌握才行。瓦鲁图斯α形态时搭载在头部的称为M.V.A.-1，搭载在腰部的称为M.V.A.-2，而且挖掘手臂单位和粉碎手臂单位还有M.V.A.X系统。

五、S.C.D.(屏幕－软霍拉－帝巴斯)系统

设置在装备各关节驱动部位的中和、反射敌人电波攻击的防御系统的总称。启动时要消费很高的能量，所以限制了能够搭载的机体。如果搭载的装备过多，实际使用时会发生能量不足现象，所以需要改善的地方较多，目前对抗攻击的唯一方法是增加装甲的厚度。

六、哈卡雷(HERCULEY)

在阿库图普特雷上搭载S.C.D.系统，能够对抗WF的多用途机器人（DAT）。其基本性能比阿库图普特雷要好。

七、WF(Who Forces)

WF（Who Forces）的意思是“来历不明的军队”。他们是突然袭击人类的不明战斗部队，使用“武装机器人”，有着压倒性的攻击力。

第七章　主要人物

一、恭次编



流星恭次

年龄：17岁。

职务：多形态机器人瓦鲁图斯α形态驾驶员

高中二年级学生，恭次编的主人公。因WF的突然袭击，他所住的城市被破坏了，家人、朋友均被WF所杀，自己的生命也受到威胁，经过二阶堂博士的劝说，决定加入瓦鲁图斯部队。他的运动神经超群，性格坦率、疾恶如仇，有着当今少有的正义感，脾气急躁，怎么想怎么做，因此常遇到麻烦，周围人对他印象很好。

二阶堂莹

年龄：16岁

职务：多形态机器人瓦鲁图斯β形态驾驶员

充满了谜团的美少女。除了驾驶瓦鲁图斯出击以外，被监禁在研究所地下最底层的房间里，脊髓里被埋了麻痹装置。她沉默寡言，面无表情，只是偶而在恭次面前流露感情。



左近寺统也

年龄：19岁

职务：多形态机器人瓦鲁图斯γ形态驾驶员

精通机械的军方人员。二阶堂塔级粒子研究所所员，是研究所新武器开发项目“瓦鲁图斯计划”的参与者之一。他擅长体育，是智商200的天才。他的个性高傲而冷酷，喜欢独处，不愿主动与人交往，是看破红尘的“冷血汉”。他不惜牺牲生命也要坚持正义，十分看不起恭次，对莹也极不信任。

二、瞬编



佐佐木瞬

年龄：18岁

职务：多用途机器人哈卡雷1号驾驶员

刚从军官学校毕业的首席高材生，瞬编的主人公。他配属在国联军中部方面军，在“哈卡雷移送计划”中被选中，成为哈卡雷1号的驾驶员。他是操纵重武器的天才。他年轻气盛、行事冲动，常因此违反军规而被处分。



卡鲁劳斯·司徒拉

年龄：18岁

职务：多用途机器人哈卡雷2号驾驶员

瞬的好朋友。和瞬同期毕业，也配属在中部方面军，和瞬一起在“哈卡雷移送计划”中被选中，成为哈卡雷2号的驾驶员。他的性格和瞬刚好相反，能够及时阻止瞬冲动。

CARLOS STRADA



娜塔娅·哈吉里克夫

年龄：20岁

职务：多用途机器人哈卡雷3号驾驶员

国联军中尉。她和瞬、卡鲁劳斯共同配属在中部方面军，作为二人的上司就任哈卡雷小队队长，是哈卡雷3号的驾驶员。她是个冷静聪明的美人，“公私分明”是她的口头禅。这种性格使她对上面的命令绝对服从，是个纯粹的军人，给周围人以很冷淡的印象，但她毫不在意周围其他人的看法。

第八章 主要机械

一、多形态机器人瓦鲁图斯



（一）α形态

由流星恭次操纵的通用、决战用形态，基本上是全天候型，陆地、空中、宇宙等海洋以外的环境都能应用。但在海中，它的性能会受到很大限制，武器基本无法应用。α形态最大的特征是有着3种形态中威力最强、最令人自豪的必杀兵器——V-吓人。



（二）β形态

由二阶堂莹操纵的瓦鲁图斯局部战斗用形态，以空中和地面作战为主。它身材较小，引擎部分较大，所以输出能量很大，可以18马赫的速度飞行。它左手的钻头能以时速600公里的速度向地下挖掘。β形态的精华是能够利用速度进行一击必杀的格斗，主要武器是左边的挖掘手臂。但它取掉挖掘手臂后也可以使用，与α形态的M.V.A.一样。它在必要时可以恢复到α形态，例如当在地下等处不得不和敌人决战时。装备了必杀武器“酷拉希斯·图拉”。

（三）γ形态

左近寺统也操纵的瓦鲁图斯局部作战用形态，以在水中、陆地作战为主。它是3种形态中装甲最厚的，可潜行到深海9000米的地方，而且装有声纳探测系统。γ形态具有适当的能量。它采用履带式样足部，不但能在水中，在陆上也能发挥行走实力。但是，在陆上它的厚重成了弱点。还有，砂轮刀手臂的装备，使γ形态真正发挥出了它的威力。它能抓住敌人，用两臂压住，抽出砂轮刀切碎。为施行和β形态不同的格斗战，在搭载兵器中搭载了格斗支援武器。装备了必杀武器“M·布莱夏”。

ROBOT

二阶堂塔级粒子研究所的研究机器人工程学的二阶堂博士，根据所捕捉到的WF“武装机器人”所开发出的能对抗WF的多形态机器人。根据状况的不同，可以有α形态、β形态、γ形态3种局部战斗变形状态。它的性能远远超过多用途机器人，但对搭乘者的肉体和精神会施加很大的负担，并不是谁都能操作的。该机体内部究竟隐藏着什么样的秘密呢?



装备的武器有：

■ V-吓人：各种形态中威力最强的必杀兵器，开启胸部装甲板，内藏的能量发生装置发出大量的能量照射敌人的单体，以破坏它们。它集中威力对付单体敌人，实际上已经不存在破坏不了的物质了。但是，它要使用巨大的能量，瓦鲁图斯本体也要负担相当大的能量，所以使用次数受到限制。

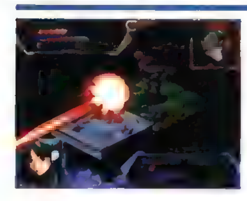
■ 托拉斯塔·甲贝利：α形态格斗战用兵器，由收纳在α形态头部的M.V.A.（多用途可变手臂）变形的枪。

■ 托拉斯塔·阿卡斯：托拉斯塔·甲贝利的刀刃变形成斧状时的武器。

V-森巴：两支M.V.A.连接起来产生的剑，是异常锋利的辐射剑。

■ 塔级布鲁：投掷α形态腰部的M.V.A-2，从边缘开始形成回转刃，利用快速旋转切裂敌人。它有很好的恢复性能，不由本体决定威力，是牵制用的武器。

■瓦鲁图司姆：从胸部发出的能量较大的粒子流，可以对敌人造成较大的打击。



装备的武器有：

■ 酷拉希斯·图拉：展开腰部手臂，把α形态时的能量射出装置作为超振动单位使用，以超音速移动，用钻头贯穿敌人的装甲。

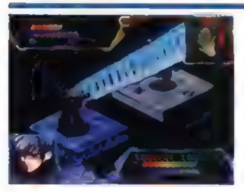
■ 塔级迷撒：有优秀的恢复功能的导弹。

■ 塔级布鲁：和α形态的一样。

■ 斯纳库斯匹纳：由钻头单位变形成的鞭，鞭头上有锐利的刀。

■ V-富拉：β形态的最强格斗兵器，有在0.5秒内穿透50mm厚钢板的威力。

■ 机鲁阿姆：由钻头单位变形的攻击装置，通过高速旋转把敌人弹飞。基本上，钻头单位3种形态可以通用，但主要用于β及γ形态的攻击。



装备的武器有：

■ M·布莱夏：用两肩的炮身把装在胸部甲板上的冲击波增幅来打击敌人的必杀兵器。但是，该特性在水上或水中不能使用。

■阿芬瓦依：用线把粉碎臂甩出，用内藏的绞盘扯拽敌人的格斗支援兵器。

■ 塔级偷：塔级导弹的鱼雷，配备了声纳，能分辨敌人的映像，有恢复功能。它的口径和β形态的塔级导弹相比要大得多，威力也大了。

■ 卡斯塔布里杂：把从两肩发射出的弹丸用从胸部发射出的零下200度的冷冻光线急速冷冻，作为巨大的冰打击敌人。

■酷拉下阿姆：把右臂的手灼热化，抓住敌人攻击。加上手的能量，能把1米厚的铁板轻而易举地烧化。

■ 机鲁阿姆：和β形态的挖掘手臂一样，却有着γ形态的能量，威力很大。

二、多用途机器人哈卡雷



（一）哈卡雷1号/X-DAT-001FT

装甲减轻、机动力增强，装备了以金属剑、防护盾为中心的格斗武器的机体，型号最后的FT表示格斗专用机（Fighting-Type）。它没有搭载火器，擅长利用高机动性以格斗技一击必杀。

（二）哈卡雷2号/X-DAT-001LL

装备了来复枪、150mm火箭炮、导弹等的哈卡雷，适应中远程支援作战，是大幅度增强了装甲的重攻击机。型号最后的LL是远距离攻击机（Long-Length）的意思。它多用于后方支援、压制据点，在远距离进攻时最能发挥威力。



（三）哈卡雷3号/X-DAT-001BX

配备雷达传感器，强化了发电机输出，用于大范围侦察、远距离支援的哈卡雷。型号最后的BX表示辐射兵器搭载试作机（Beam weapon-X number）。它和平常的侦察机不一样，能够装备普通哈卡雷的所有武器，是指挥官机。该机种的最大特点是利用了强化了的发电机，所以可以使用人型武器装备和辐射武器。它的远距离射点不容易偏移，多用于阻击。但是，装备辐射兵器时，发电机的能量大部分都用于辐射，以至不能配备重装甲，所以该机体才作为远距离机使用。

ROBOT

人类开发的、利用了通用人型机器“阿库图普特雷”搭载了“屏幕·坎塞拉·帝巴斯系统”，可以使辐射无效化的新型机器。它比起以前的阿库图普特雷，性能遥遥领先，是抵抗WF的有效兵器，被配备到国联军的“未来零点”部队。哈卡雷有很好的通用性，在主体上可以装备各种各样的兵器。



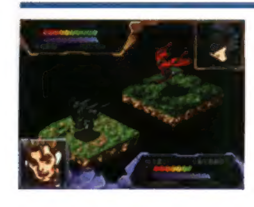
装备的武器有：

■ 梅塔轮多：在手柄内藏入S.C.D.系统，是非常锋利的长剑。

■ 里保伦斯：利用液体火药射出长枪贯穿敌人的格斗兵器。

■ 易库那库：以灼热的拳头打击敌人的格斗兵器。

■ 布雷班：把金属剑的刀身刺入敌人，使之爆发的必杀技。



装备的武器有：

■ 迷撒拉奇：在两肩、腰部装备了传感器的追尾式诱导导弹，通常装备对装甲用的HEAT弹。

■ 因库拉夫：发射裂化铀的多用途机器人专用的阿萨鲁特拉夫。

■ 150mm火箭炮：装备在两肩上的火箭炮。除发射火药外，还内藏了利尼阿甘，只要口径合适，什么样的弹头都能发射。



装备的武器有：

■ 比姆拉夫：哈卡雷3号的主要武器，射程、命中精度、威力都超过了因库拉夫。

■ 因库拉夫：国联军正式用的枪。和哈卡雷2号的因库拉夫一样。

三、Who Forces

对人类进行歼灭作战的神秘组织WF。

由天空王奥鲁富撒、海礁王革鲁彬劳鲁、机甲王革鲁卡因、次元王曹头姆4人指挥的WF部队，分别使用专用的武装机器人，使恭次他们的瓦鲁图斯陷入苦战。



天空王奥鲁富撒

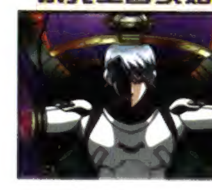


机甲王革鲁卡因





海礁王革鲁彬劳鲁



次元王曹头姆



WF率领操纵战斗兵器“武装机器人”的部队，出现在瞬他们的面前，一心想要摧毁人类的新兵器哈卡雷。它的性能、所用的兵器都布满了谜团。



卡芦谷·库瓦

WF的驾驶员，驾驶武装机器人的天才，沉着冷静，是个很能干的指挥官。



通信地址：北京和平门邮局3056信箱
邮编：100051

咨询电话：(010)67150982(4、5)-312(313)
传真：(010)67136350
电子函件：chanpin@popsoft.com.cn

发行部电话：(010)67150982(4、5)-202(302)、67150881
传真：(010)67150881
零售总店电话：(010)67164859

邮购中心电话：(010)82634092、82634107
邮购地址：北京海淀区苏州街邮局045信箱
邮政编码：100089

金版电子出版公司
地址：北京市西城区车公庄大街4号
邮编：100044
电话：(010)68300143
传真：(010)68367227

游戏配音

恭次编

流星 恭次：关 智一
左近寺 统也：增谷 康纪
二阶堂 莹：石桥 千惠
玲·撒雷：稻田 澈
大太：高冢 正也
山本 镜子：小松 里贺
里中 文治：麻生 智久
机甲王革鲁卡因：高冢 正也
海礁王革鲁宾劳鲁：久川 绫
次元王曹头姆：盐泽 兼人
天空王奥鲁富撒：坂口 哲夫
发拉：石桥 千惠

元利上等兵：野岛 佑史
爱德华士官长：泷下 毅
奥拉利队长：木下 尚纪
凯鲁·休顿罗铁：中 友子
内海所员：平松 晶子
门松 源三郎：麻生 智久
二阶堂博士：阪 脩
WF总统：佐藤 正治
解说：置鲇 龙太郎

瞬 编

佐佐木 瞬：田中 一成
卡鲁劳斯·司徒拉：西肋 保
娜塔娅·哈吉里克夫：根谷 美智子
丽达：永岛 由子
藤波 小夜：大野 玛里娜
阿嘉达：高森 奈绪
松·浪卡：新 千惠子
卡托·丽斯：平松 晶子
库鲁谷·达鲁阿：置鲇 龙太郎
里中 零罗：长泽 美树
可蒂：西原 久美子
库捷·姆捷斯三世：佐藤 正治

责任编辑：马岚　　监　制：李 鹏

游戏中文化

广州地球村电脑网络软件技术有限公司
地址：广州市东华西路150号景华大厦806、807室　邮编：510100
电话：（020）83866500　传真：（020）83866586
网址：http://www.evecl.com

手册制作

文字编辑：马岚　美术编辑：黄莺
设计制作：北京晶合虹彩多媒体软件制作有限责任公司

PC机上的《超级机器人大战》

未来零点

来历不明的神秘战斗武器群，威胁着人类的存亡。

新生的武器——超级机器人，寄托着人类最后的希望。

《未来零点》以科幻机器人为主题，是战略角色扮演游戏的佳作。游戏包括两个独立的故事，给你两种完全不同的感受。巨大的武装机器人、紧张的战斗、引人入胜的故事情节、精美的过场画面以及出色的全程语音，《未来零点》带你进入一个超级机器人的世界。



系统要求

运行环境	基本配置	建议配置
操作系统	Windows 95/98简体中文版	
CPU	Pentium 133MHz	Pentium 200MHz
内存容量	32兆	64兆
硬盘容量	110兆	520兆
显示环境	640×480的增强色（16位）	
显示	支持DirectDraw 2兆	支持DirectDraw 4兆
声卡	支持DirectSound	
CD-ROM	4倍速	12倍速
鼠标	微软双键模式兼容鼠标	
必须安装DirectX 6.0以上版本		



ISBN 7-900036-06-7/TP.07
新出音管[1999]549号
著作权合同登记号：电出字 01-1999-985号